Mensile - Anno VI - N. 50

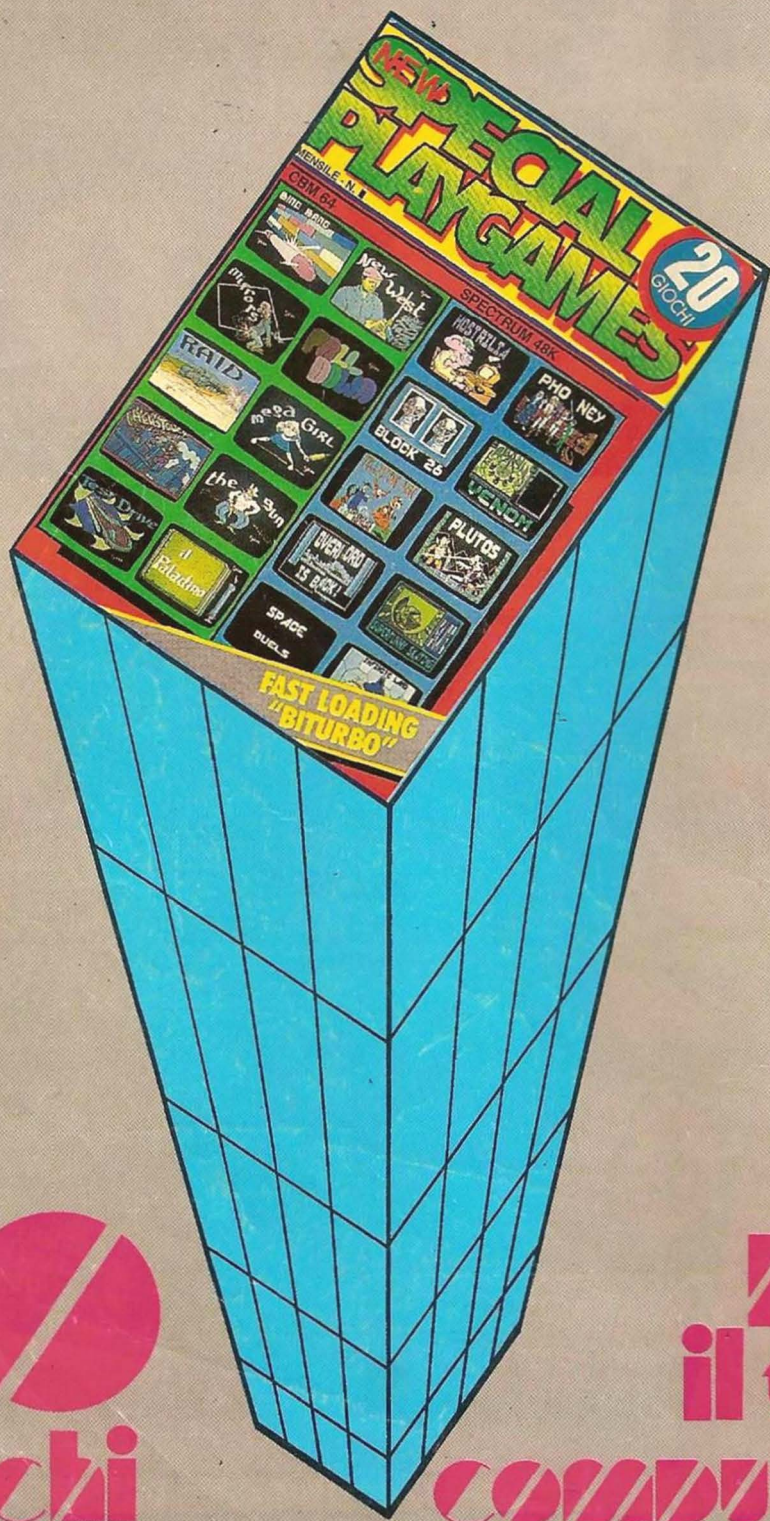
CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

1 HIGH POW
2 FAST DRIVE
3 CONDOR
4 MUNDIAL
5 DRAGO A QUATTRO TESTE
6 EXPLORER
7 CORSA FOLLE
8 RAMPS
9 YOTA
10 LIFTS
11 HISS
12 ESPLORATORE
13 MATCH BALL
14 WAR NOW
15 FLIPPER
16 REO
17 GAT
18 ZETAROBOT
19 ESCAPE
20 ICE
21 SCI NAUTICO
22 ZOT
23 NEW BILLIARD
24 JOB
25 PAOLO ALLA RISCOSSA
26 JUMPING
27 WEB
28 MOTOKILL
29 ASSEMBLY
30 ADVENTURE

FAST LOADING "BITURBO"

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
MENSILE
CBM 64
SPECTRUM 48K
20 GIOCHI
FAST LOADING "BITURBO"
C B M
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

ALIENI E ROBOT

I trenta bellissimi giochi della cassetta allegata a questa rivista vi porteranno in un mondo fantastico fatto di razzi, laser, giochi sportivi e morte. I protagonisti di quei giochi e di alcune delle recensioni di questi mesi sono esseri non umani. Stiamo parlando degli alieni e dei robot che si muovono, amano e muoiono come noi mortali ma hanno sempre un fascino incredibile. Anche quando li distruggiamo schiacciando il Fire del nostro joystick.

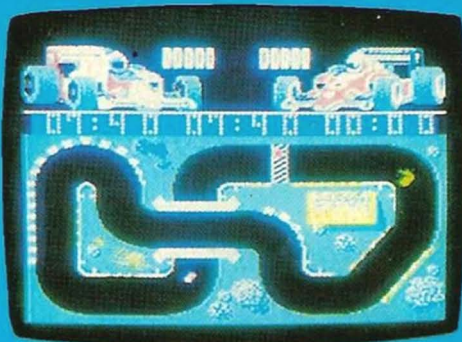
HIT PARADE N. 50 - Periodico Mensile - Novembre 1990 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

HIGH POW

L'alta velocità affascina molti, anche se non proprio tutti, ma non sempre si è disposti a partecipare a gare a folle velocità pensando che nel caso si fallisca, la punizione consiste nella fine della propria esistenza. Ecco quindi per provare l'ebbrezza della corsa senza rischiare in prima persona High Pow. Sarete infatti alla guida di un velocissimo mezzo con il quale dovrete percorrere un percorso al termine del quale si trova un muro. Usate i vostri riflessi e le vostre abilità di guida per spiazzare il vostro avversario e svoltate poco prima del muro per fare meno movimenti possibili. È vero che parlarne è semplice, ma la realtà è un'altra. Siamo certi tuttavia che dopo un po' di prove diventerete dei campioni provetti. Buon divertimento!

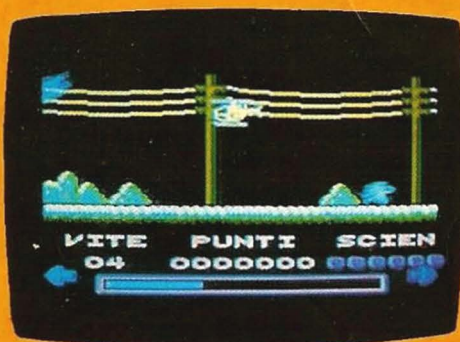
JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco

FAST DRIVE

La difficoltà più grossa per un buon pilota che decide di inserirsi nella formula 1 è prima di tutto trovare una scuderia che sia disponibile a fornirgli una vettura da corsa, ma soprattutto, per poter poi gareggiare, e sopportare i numerosi costi che questo sport comporta, è di trovare degli sponsor, che, pur di pubblicizzare il loro nome, siano disposti a fornire il finanziamento. Visto che tutto ciò è abbastanza difficile da realizzare, ma molti sono bramosi di partecipare ad una gara automobilistica ecco: fast drive. Potete quindi a bordo di una potente vettura scorrazzare su uno dei 3 circuiti a disposizione, emulando i vostri eroi preferiti, senza neanche perdere la vostra reputazione in caso di sconfitta, ma principalmente dovervi ingegnare manager per trovare degli sponsor.

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO inizio gioco

12 - 55 55 - 97

CONDOR

Ti hanno affidato "Condor" un elicottero molto speciale, dotato dei più moderni sistemi di rilevamento radar supersofisticati e di eccezionali mezzi di difesa: il tuo compito sarà infatti quello di recuperare un determinato numero di esperti e riportarli indenni nel vostro mondo. Per fare tutte queste "semplici" cose dovrai addentrarti nella giungla, sorvolare un campo per prigionieri e recuperare uno ad uno i tuoi uomini, ma senza essere abbattuto o il tuo compito dovrà riiniziare daccapo. Sarai inoltre ostacolato nella tua opera di ricerca da soldati a terra muniti di mitragliatori o di soldati con un congegno tipo jet-pack che cercheranno di colpirti per abbatterti. Potrai anche raccogliere cose utili come benzina e rifornimenti vari e soprattutto dovrai stare attento a non finire l'energia o ti schianterai al suolo.

JOSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

97 - 131

MUNDIAL

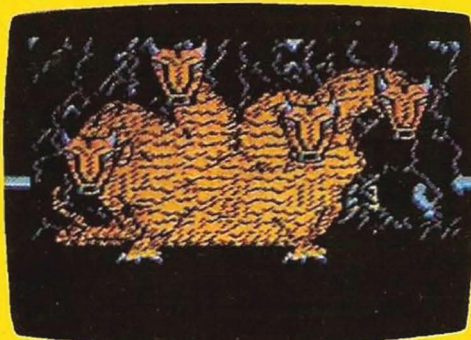
A questa riproduzione di un campionato di calcio, possono partecipare tanti giocatori quante sono le squadre in gara e il computer gestisce le altre squadre che partecipano al torneo. Le partite verranno giocate in sequenza per superare le varie fasi e arrivare passando dagli ottavi e dai quarti finalmente alla finalissima tra le ultime due squadre rimaste in gara dalle varie eliminazioni. Potrete selezionare la durata della partita, in minuti reali, e se volete disputare una singola partita o l'intero torneo. Terminate queste scelte potrete scegliere la vostra squadra e il colore della maglia. Ci sembra superfluo spiegarvi che vince la squadra che segna il maggior numero di goal per partita e che l'arbitro assegnerà le punizioni, compresi gli eventuali rigori, e punirà i giocatori troppo spericolati. Ma ora smettiamola con le chiacchiere e provate dal vero questo bel gioco!

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO scelta opzioni
calcio palla

RUN/STOP pausa sì/no

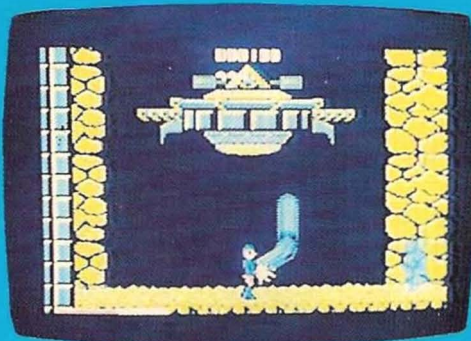
131 - 169

DRAGO A QUATTRO TESTE

Vi trovate in una tenebrosa foresta infestata da malvagi pipistrelli. Armati di arco e frecce dovete difendervi da queste creature notturne e soprattutto uccidere il temibile pipistrello arancione per poter accedere alla caverna del drago (l'ultima a sinistra). Prendete bene la mira posizionando gli indicatori di tiro in modo opportuno e ricordatevi di caricare sempre l'arco con una freccia per non rimanere privi di difesa. Una volta entrati nella caverna del drago a quattro teste vi troverete faccia a faccia con il più grande ed orrendo mostro che abbiate mai visto: colpitelo più volte e fate attenzione a non farvi incenerire dalle sue fiammate.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

F1	inserire/disinserire pausa
SPARO	per posizionare mirino
SPARO + DIR JOYSTICK	per tirare freccia
SX + DX	per caricare arco

169 - 204

EXPLORER

Sei un "berretto verde" degli anni 2100 e hai ricevuto un addestramento speciale che ti permette di poter far fronte a qualsiasi tipo di attacco speciale o a mani nude. Quando sul pianeta Hazzard sembra accadere qualche cosa di strano, i tuoi superiori decidono di inviare te a scoprire che cosa stia avvenendo e ti ordinano di ritornare con quante più informazioni ti è possibile. Vieni quindi depositato da un astronave privo di qualsiasi protezione, affinché gli schermi radar non rilevino la tua presenza, ma nella base che si trova sul pianeta troverai certamente tutto quanto ti può occorrere per difenderti e per proteggerti: una tuta, armi di ogni genere. Dovrai fare però molta attenzione a tutti gli intrusi che potrai incontrare, perché alcuni saranno in grado di disintegrare il potere protettivo della tuta e dovrai ricominciare daccapo.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco accovacciarsi
1	salta
2	avanti
CTRL	voltarsi
FUOCO	inizio gioco colpire

204 - 240

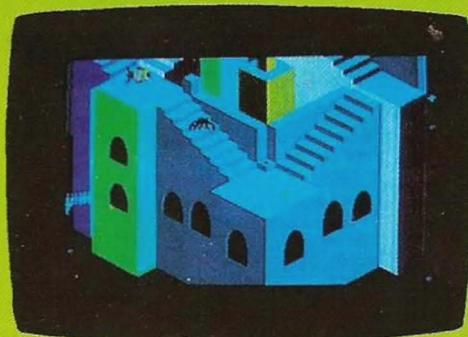
CORSA FOLLE

Ecco a voi una vera corsa nel mondo della fantasia. Dovrete pilotare una incredibile vettura in un circuito irto di difficoltà. Dapprima dovrete scegliere il raggio di sterzata (joystick tutto a destra per ampio raggio, joystick tutto a sinistra per corto raggio) ed infine il percorso. A questo punto non vi resterà altro che buttarvi a capofitto in questa folle corsa. È necessario rimanere in pista a tutti i costi per poter arrivare vittoriosi all'inizio del giro seguente fino ai vostri limiti estremi di bravura! Ma attenzione: vi sono delle sfere intelligenti, in grado di individuare la vostra posizione, che tenteranno di far finire anzitempo la vostra gara.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	inizio partita/conferma scelte
JOYSTICK SU	inizio corsa
RESTORE	fine partita
JOYSTICK SX DX	scelta pista/scelta volante
QUALSIASI TASTO	inserire/disinserire pausa

240 - 272

RAMPS

Un mago molto burlone ti ha trasformato per scherzo in una palla saltellante, ma purtroppo quando sarebbe ora di farti ritornare allo stato normale, da uomo cioè, non trova più la formula magica e ti rivela che l'unica possibilità per ritrovare la tua condizione originaria, sarà quella di superare le rampe di Peaceville raccogliendo i magici oggetti che appaiono un po' dappertutto. Muoviti quindi per le varie scale, sulle cime dei muretti alla raccolta degli indispensabili oggetti stando bene attento agli strapiombi, altrimenti rischierai di diventare un tappetino al suolo. Altra cosa molto importante da evitare sono i ragni che con il loro veleno potrebbero ucciderti. Cerca le teleport che potrebbero esserti molto utili per superare ostacoli a prima vista invalicabili e per risparmiare molta strada.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

272 - 304

YOTA

Nel mondo dei darkoviani la prova dello Yota è basilare per la formazione di un giovane guerriero e ciascun adulto che voglia dimostrare di aver portato a termine i propri studi e la propria carriera militare dovrà essere in grado di distruggere questo potente robot con prontezza di riflessi eccezionali e in grado di lanciare con gli occhi dei raggi mortali. L'unico modo per riuscire nell'impresa consisterà nell'essere così pronto da colpire con la pistola laser le bombe che arrivano dalla destra dello schermo, prima che i sassolini che cadono dall'alto le facciano esplodere inutilmente, ovvero senza colpire il robot. Il compito sappiamo sarà veramente molto arduo, ma se ci tenete alla vostra promozione vi allenerete fino a quando non riuscirete ad avere voi la meglio.

JOYSTICK PORTA 1

1	inizio gioco
2	record

LIFTS

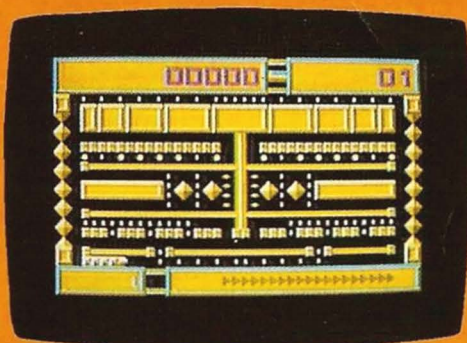
La tua astronave è stata invasa da esseri mostruosi che hanno distrutto ogni essere vivente. Ma non puoi permettere che questi esseri viaggiando nell'iperspazio giungano a contaminare altri mondi, altre galassie. Decidi quindi di fare il possibile per eliminarli tutti, senza però distruggere l'astronave. Munito di un fucile-laser parti nella direzione indicatati dal computer (ti aiuterà segnalandoti dove si trovano gli alieni e in che numero sono). Raggiunto il settore dovrai darti da fare per ripulire il settore dai mostriciattoli, che però hanno disseminato trappole per te mortali. Dovrai anche fare attenzione a non scaricare il fucile o non avrai possibilità di difenderti. L'unico modo per ricaricarlo sarà quello di attaccarsi al computer centrale che ti fornirà l'energia necessaria. Riuscirai nella tua missione?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

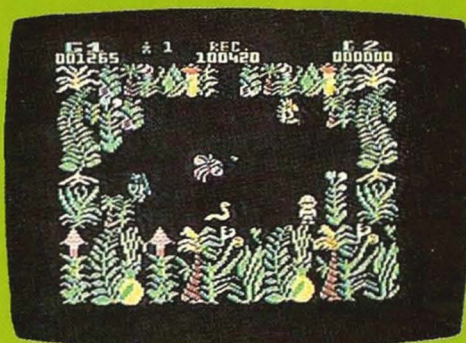
304 - 334

334 - 363

HISS

Hai ottenuto il lavoro di spazzino nella fabbrica di Ashtonville e il tuo compito consiste soprattutto nel ripulire le varie zone della fabbrica dai residui della lavorazione. L'unica cosa complicata consiste nel fatto che a mano a mano che raccogli i rifiuti il vagoncino che trascini si allunga e diventa sempre meno facile girarsi per i locali angusti dove dappertutto si trovano svolte e curve. Infatti se tocchi il fondo della tua "chiamiamola coda" ecco che viene interrotto e devi ricominciare daccapo, non dimentichiamo infatti che i residui sono molto pericolosi per la tua incolumità. Anche se a prima vista il lavoro ti è quindi sembrato semplice, con l'aumentare del tempo vedrai che è sempre più difficile, ma non disperare siamo certi che te la saprai cavare.

JOYSTICK PORTA 2

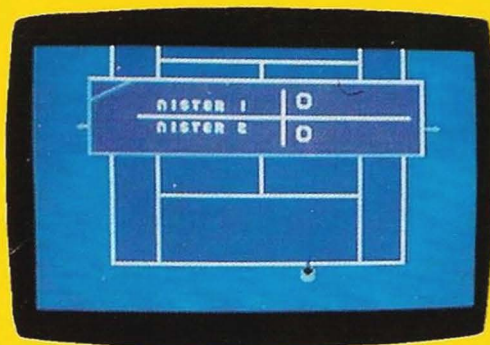
FUOCO	inizio gioco

ESPLORATORE

Sei un esploratore alla ricerca di antichi tesori. Qui ti trovi in una lussureggiante giungla tropicale, infestata da una marea di esseri ostili (indigeni, ragni, serpenti), contro i quali basta usare la vecchia e fidata spada. C'è però anche il terribile rinoceronte, con il quale anche darsela a gambe spesso non è sufficiente per riportare a casa la pellaccia. Per fortuna il maledetto animale non ama andare troppo a zonzo e si limita a vagare per una zona limitata della giungla. Una caratteristica particolare del luogo è costituita dalle orchidee che sono di 5 colori diversi. Passandoci sopra quando sono al massimo della fioritura succedono diverse cose strane. Infatti quelle rosse danno una certa invulnerabilità, quelle azzurre permettono di correre velocemente, quelle magenta invertono i controlli di direzione, quelle gialle paralizzano per qualche secondo ed infine quelle bianche curano dagli effetti delle altre.

JOYSTICK PORTA 1 o 2

1	un giocatore con joystick
2	due giocatori con joystick
3	un giocatore con tastiera
4	due giocatori con tastiera
0	inizio partita
A	sinistra
S	destra
;	su
/	giù
SPAZIO	per combattere
F1	inserire/disinserire pausa

363 - 387 387 - 410

MATCH BALL

Durante l'estate si gioca spesso a tennis, anche perché con la scusa di fare un po' di sport si pensa anche a prendere un bel colorito, mentre d'inverno si è un po' più pigri e non sempre si viene attirati da questo bel gioco. Ma proprio per voi che siete meno "sportivi" e che invece vi dilettate davanti al vostro CBM-64 abbiamo pensato di inserire questo gioco dove potrete dimostrare le vostre capacità di atleta conducendo la classifica dei migliori tennisti.

Potrete scegliere se fare delle partite di allenamento o disputare un torneo vero e proprio, nonché se giocare da soli contro altri amici o il computer o in doppio. Avrete anche a disposizione racchette di diverso peso e dimensione e con la pratica riuscirete a stabilire quale meglio si adatta al vostro atleta. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 1/2

SPAZIO/FUOCO inizio gioco
Q fine gioco

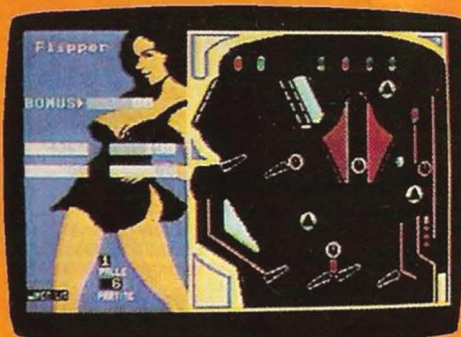
WAR NOW

La dinastia Ming è stata sconfitta dai signori della Guerra, il cui unico linguaggio conosciuto è la violenza. Ma i quattro migliori guerrieri della casata non possono permettere che questi barbari ribelli abbiano il sopravvento e si sono offerti di sfidarli.

All'inizio dell'avventura dovrai scegliere un guerriero (dopo averne valutato le caratteristiche e tenendo in considerazione che un'intelligenza elevata potrà essere poco utile agli inizi, ma è indispensabile con il proseguire del gioco, e dopo essere salito a cavallo preparati a galoppare attraverso otto differenti situazioni dove l'azione sarà velocissima e dove prontezza di riflessi e capacità di ragionamento saranno essenziali per sopravvivere. Durante il cammino potrai trovare altre armi e solo in casi eccezionali usa le tattiche speciali.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO tattiche

410-434 434-459

FLIPPER

Per i fanatici del flipper ecco una versione completamente computerizzata! Lo scopo è naturalmente tenere la pallina in gioco per realizzare più punti del vostro avversario o per superare il vostro primato personale. Una caratteristica tutta particolare del gioco è la possibilità di costruire un flipper a vostro piacimento, di memorizzarlo su cassetta e di recuperarlo ogni volta che volete. Se siete pigri, invece, potete utilizzare quello già in memoria. Oltre che per giocarci (da 1 a 4 giocatori), potete usarlo per sperimentare la vostra capacità creativa, apportando alcune modifiche.

JOYSTICK NON ATTIVO

J	inizio partita
R	ridefinizione tasti
M	modifica flipper
D	creazione nuovo flipper
C	caricamento flipper
S	memorizzazione flipper
F1	fine partita (a pallina non in gioco)
SHIFT DX	flipper destro
SHIFT SX	flipper sinistro
CRSR GIÙ	spinta destra
C=	spinta sinistra
FRECCIA SX	perdita pallina
P	numero gettoni (1 gettone = 1 partita)
I	numero giocatori (premere I tante volte quante numero giocatori)
FLIPPER DX SX	per tirare pallina (tenere premuti entrambi i flipper e poi lasciarli)

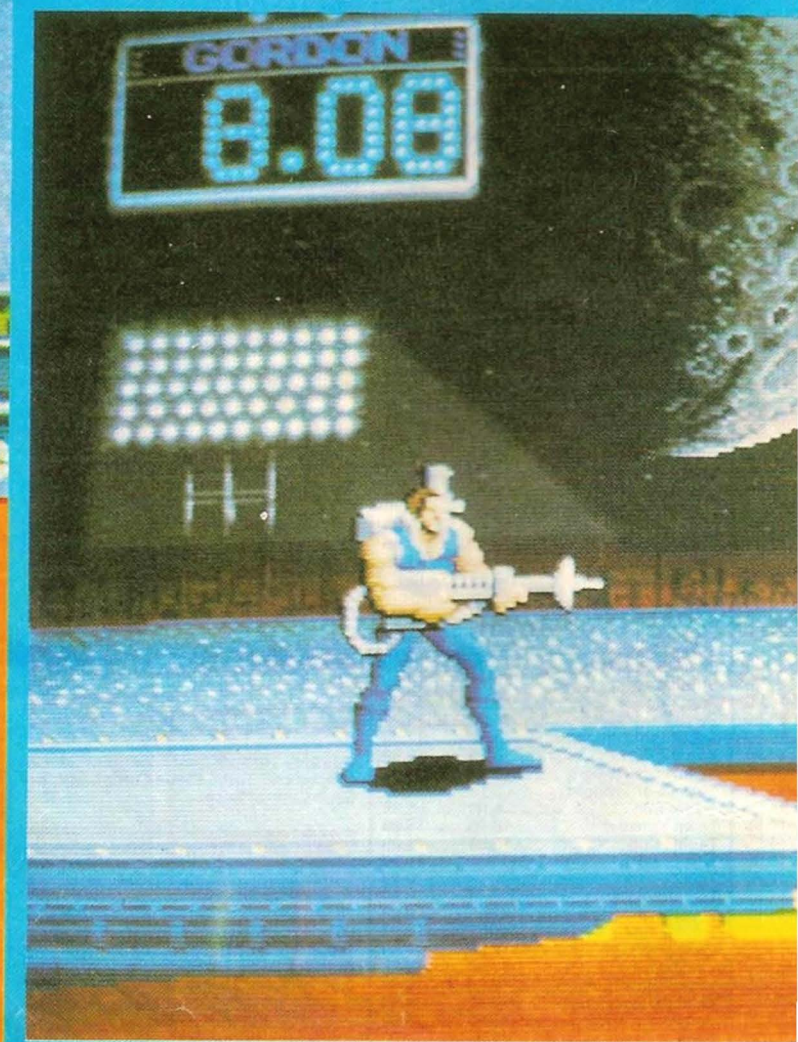
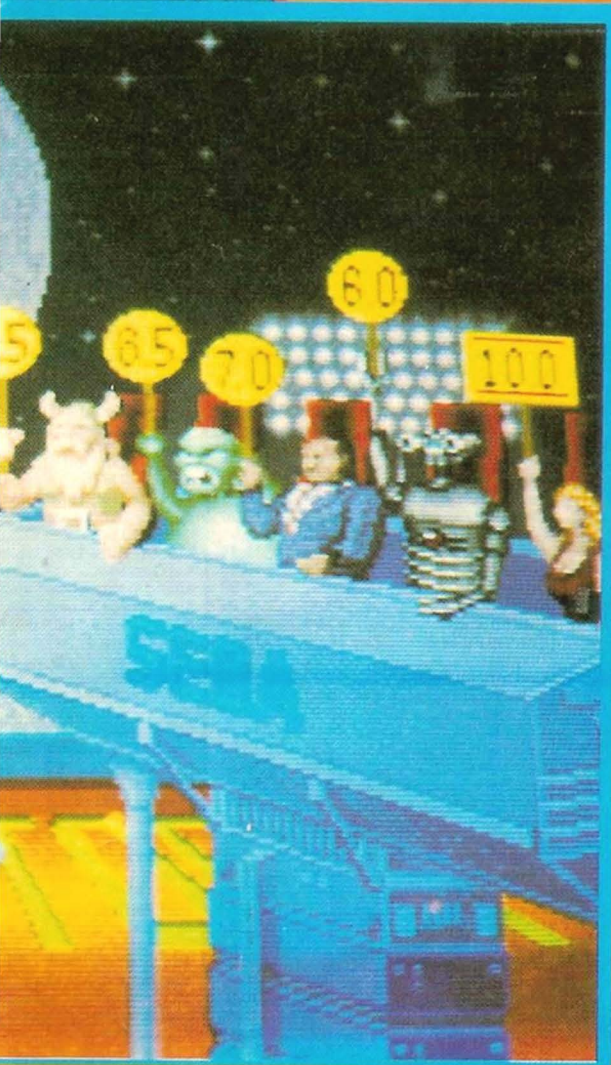
REO

La nostra amica talpa si trova ancora una volta proiettata in un'avventura che sembrerebbe senza fine. È stata inviata nella foresta amazzonica perché in quella zona da qualche tempo avvengono degli strani fenomeni e vista la sua enorme esperienza come agente segreto le forze governative hanno pensato fosse uno dei pochi individui in grado di scoprire che cosa stesse accadendo. Giunta nella foresta la nostra amica troverà difficoltà di ogni genere: uccelli, lumache e tartarughe giganti, lance acuminate, tutte cose che dovrà evitare per non lasciarci la pelle, ma soprattutto dovrà osservare tutto attentamente per scoprire che cosa stia accadendo e riportare tutto alla normalità. Sembrerebbe che non esistano suggerimenti da dare, ma solo di fare molta attenzione e difendersi accanitamente.

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa
RUN/STOP	fine gioco
SPAZIO	arma finale

459-475 12-57

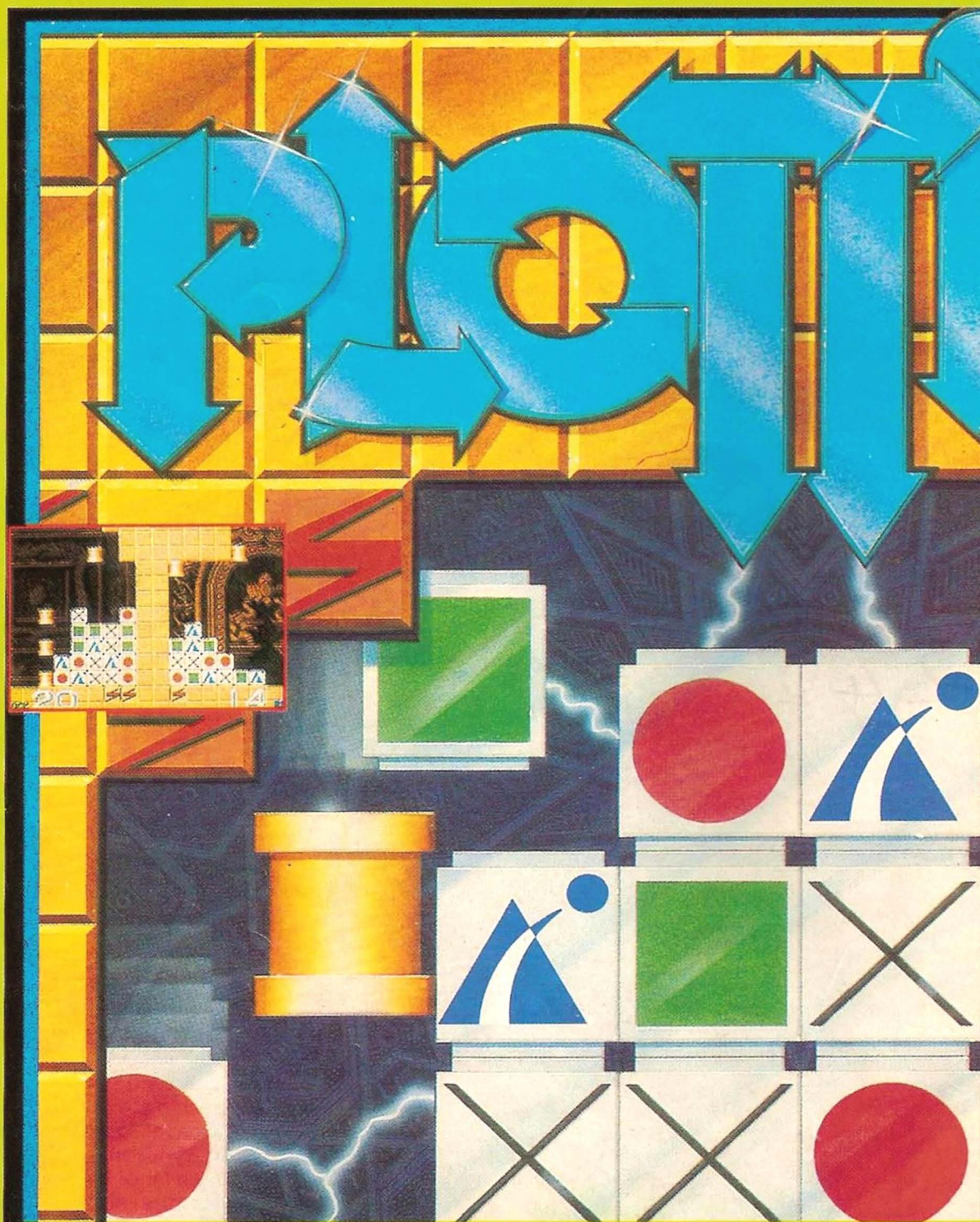
STAGE 1
FREE PLAY
GORDON
8.08

ALIEN STORM

Se ti piacciono un po' gli alieni che si battono sullo schermo in un gioco pieno di morte e distruzione, l'ultimo coin-guzzler della Sega, a tre giocatori, dovrebbe veramente piacerti.

Il mondo è stato invaso da un'armata di alieni ignobili e disgustosi (e intendo veramente disgustosi) e le uniche persone che possono fermarli sono tre venditori di hot dog part-time, Gordon, Karla e Scooter, ai quali è capitato di trovare nel retro del loro camioncino degli hot dog una gran varietà di potenti armi che sono in grado di far fuori gli alieni.

Il primo stadio è un affare a scorrimento orizzontale ambientato in una zona cittadina. Gli alieni appaiono da tutti gli angoli e devi sbarazzarti di loro facendoli saltare con il tuo bazooka oppure (se sei abbastanza vicino) dandogli una buona dose di calci e pugni. Alcuni alieni sono travestiti come oggetti tipo cabine del telefono, bidoni dell'immondizia e cassette della posta e si trasformano tutto a un tratto per saltarti addosso quando ti avvicini!

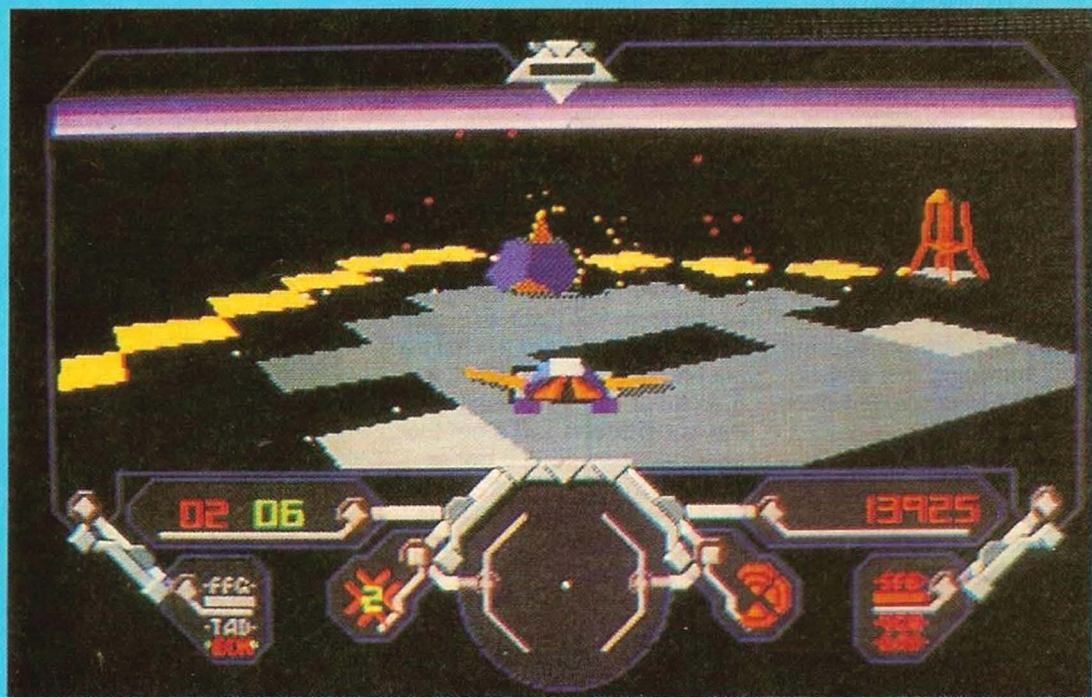
Alla fine del livello entri in un negozio e prendi parte ad uno shoot-out sul genere di **Operation Wolf**, dove gli alieni ti saltano addosso spuntando da dietro gli scaffali della roba da mangiare , e tu devi farli fuori. Quando riesci a sbarazzarti del grosso capo degli alieni arrivi alla fine del livello e ti sposti in un altro scenario, con lo scopo finale di riuscire a penetrare nella navicella spaziale degli invasori nel livello cinque e distruggere il cervello madre di controllo, per riuscire a salvare la Terra!

Alien Storm è decisamente una piacevole miscela di shooting e bashing, e presenta alcuni degli alieni più piacevoli da far saltare dopo quelli visti in **Alien Syndrome**, colpiscili e guardali mentre si sfracellano! Prova a giocarci, se sei un fanatico di sangue.

Il braccio francese della Ocean ha appena dato i tocchi finali a **Plotting**, il puzzle di arcade della Taito, che è destinato a diventare un altro gioco terribilmente avvincente e impegnativo per la mente, sullo stesso stile di **Klax** e **Tetris**.
Come tutti i giochi di questo genere, le regole sono semplici, bastano pochi secondi per

imparare e poi, per riuscire a dominarlo ci vorrà un'infinita quantità di ore. Quattro diversi tipi di blocchi sono sistemati in diversi schemi di righe e colonne. Il computer ti as-

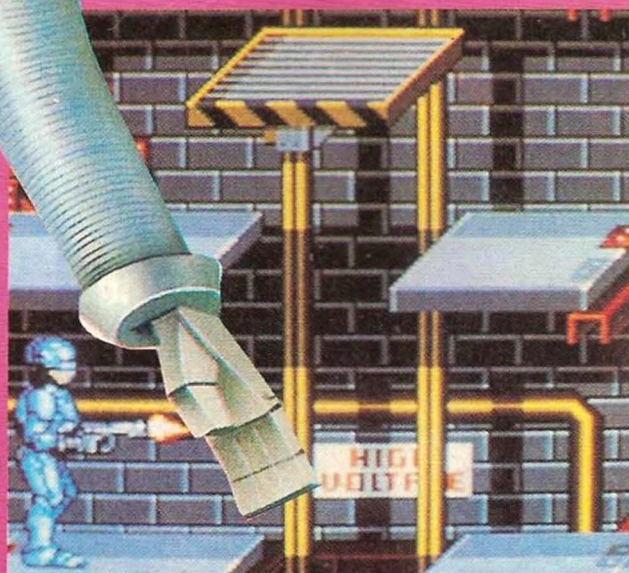
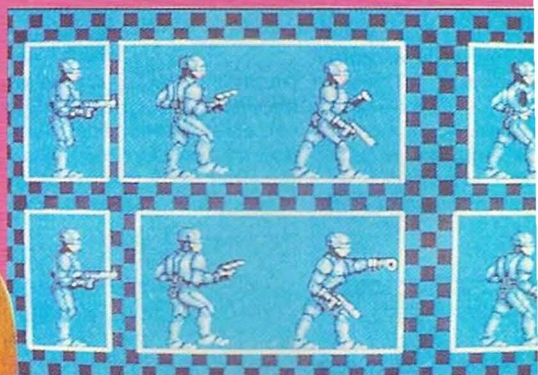
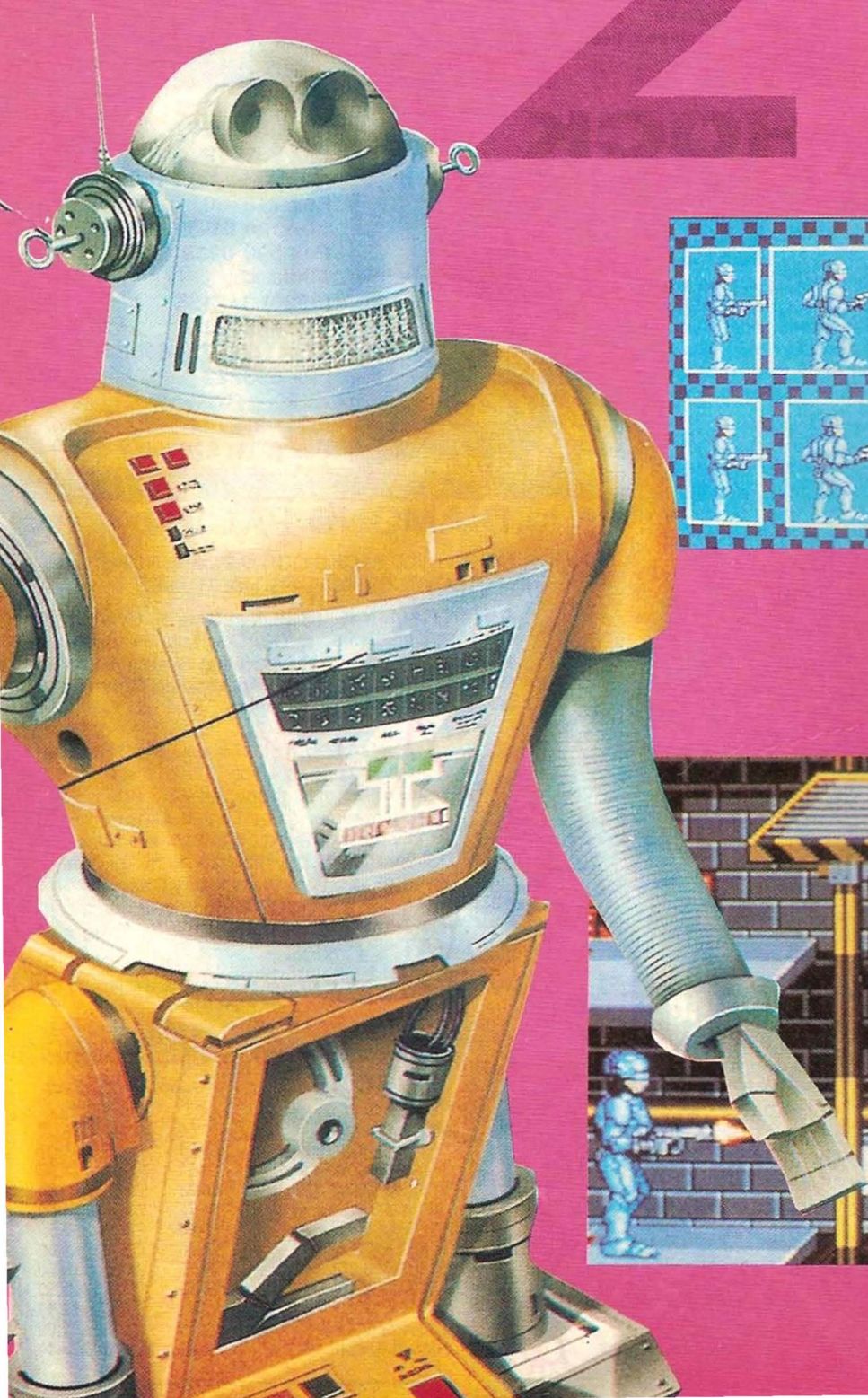
segna un obiettivo: un limite di tempo e il numero di blocchi che devi togliere per riuscire a finire.
I blocchi vengono tolti spostando il tuo Pacman luminoso che tiene un blocco in una posizione che gli permette di colpire i blocchi della pila principale che hanno lo stesso disegno. Ogni blocco rimasto che può essere utilizzato viene restituito a lui per il passaggio successivo. Se non sono rimasti blocchi utilizzabili, perdi una vita.
Si può giocare da soli o in due contemporaneamente, e questo è tutto ciò che ho da dirti. Facile. L'abilità del tuo cervello entra in azione quando cerchi di ottenere i punteggi più alti manovrando i blocchi in modo da riuscire a colpirne più di uno per volta.
La musica è semplice e sembra complementare al gioco del quale migliora anche l'impressione generale, soprattutto quando accelera nel momento in cui ti rimangono solo gli ultimi 30 secondi.
Plotting è semplicemente brillante. L'aggiunta di un kit di costruzione Plot significa che rimarrà sempre attraente, anche perché puoi mettere insieme i tuoi livelli con diverse formazioni di mattoni e tubi che puoi far scivolare verso i lati o lanciare dall'alto attraverso il centro. I tubi associati con i diversi disegni del tetto significano che ci sono alcuni punti che non puoi raggiungere per cui è molto importante che nei livelli successivi tu ci pensi prima e calcoli bene i tuoi movimenti.
Qui tutto arricchisce un gioco di puzzle sofisticato che è semplice abbastanza da permettere ai bambini di usarlo, ma che costituisce anche una sfida che ti riporta sempre all'inizio, solo per una volta ancora. Un gioco essenziale.

Cristina Barigazzi

SIMULCRA

In Matrix è tutto silenzioso. Mentre il tuo Surface Reconnaissance Vehicle simulato si muove sulla superficie animata, a scacchiera generata dal computer con i riquadri illuminati, devi tenere gli occhi ben aperti per individuare le forze ostili.
Tutto a un tratto un Recogniser a forma di ferro di cavallo spunta dal vuoto che sta sotto alla scacchiera e viene a tutta birra verso di te. Con un leggero ronzio, fra le sue braccia si forma una palla di luce e accelera verso SRV, andando a sbattere con violenza sul suo fianco destro e deviandolo lateralmente. Una luce rossa del pannello che hai di fronte indica una perdita di potenza dallo scudo destro. I riquadri si annebbiano mentre tu fai girare il tuo veicolo verso destra, allineando la parte frontale del Recogniser con il mirino del cannone. Fai partire una rapida sequenza di sei colpi e in una fiammata di luce il Reco si disintegra nei poligoni che lo compongono.
Decidendo che in questa matrix la velocità è il miglior mezzo di difesa, allarghi le ali del SRV e accendi il propulsore a carburante solido. Il tuo veicolo si solleva con grazia al di sopra del campo di battaglia e ti fermi alla ricerca dei proiettori di energia criminali che stanno trasportando nel mondo reale mortali Simulcraft generate dal computer.
Devi conquistare 30 Matrix, tutte brulicanti di Simulcraft del computer, e gli avversari sono in grado di dare del filo da torcere anche ad un pilota di **Simulcra** che ha l'abilità eccezionale che hai tu. Fortunatamente il tuo veicolo è stato studiato in modo particolare per questo tipo di battaglia e anche le forze più ostili desistono dopo alcuni colpi del tuo cannone di energia. Una volta distrutte, le forze di superficie e le strutture, come le torri laser, lasciano dietro di sé poliedri roteanti che possono essere trasformati in equipag-

giamento supplementare per SRV, scanner radar, acceleratori, missili e ali di forme geometriche variabili.

Per proteggersi ulteriormente il computer ha eretto barriere di energia intransitabili che possono essere disattivate solo distruggendo i proiettori di energia che le creano. Quando tutti i proiettori di una matrice sono stati eliminati, la matrice si spacca e vieni trasportato a quella successiva di una serie di cinque. Quando le hai conquistate tutte, passi allo scenario successivo, dove il computer sta costruendo sistemi di armi ancora più variati e più mortali per mettere alla prova la tua abilità...

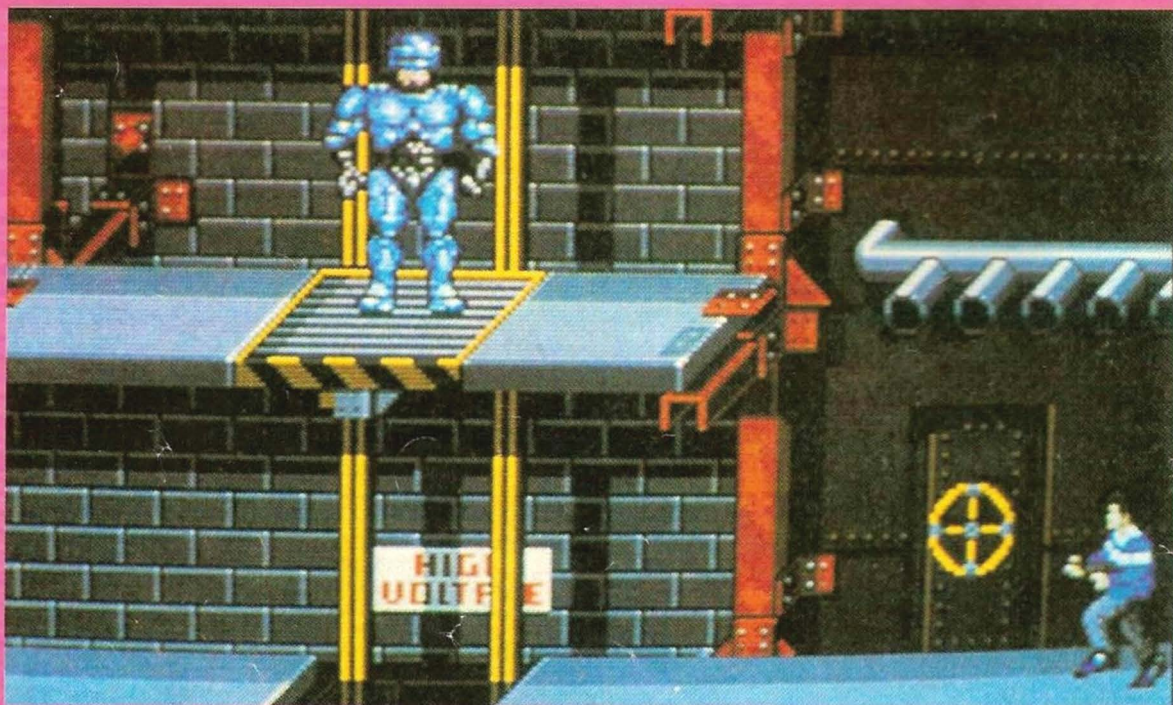
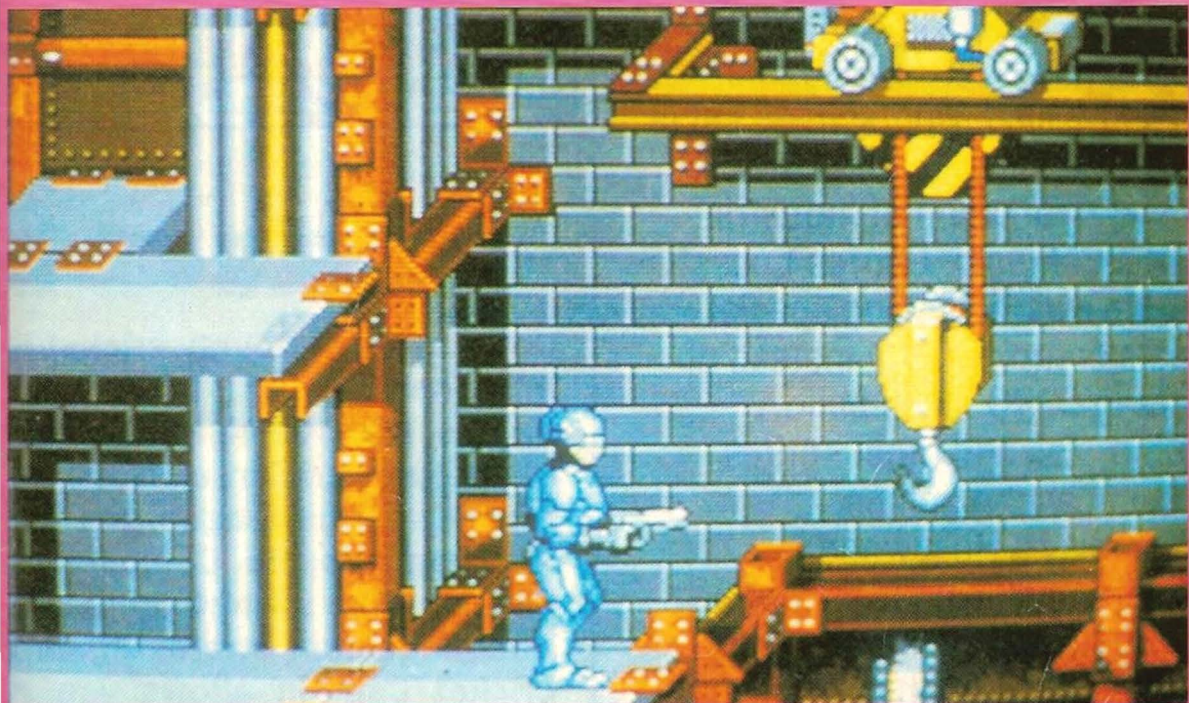
ROBOCOP 2

È tornato. Con un nuovo corpo, un nuovo cervello, la stessa ultraviolenza. Robocop II è ambientato negli imponenti docks Albert di Liverpool e la Special FX può pretendere di essere considerata il braccio destro della Ocean quando un gioco entra negli stadi di programmazione. Nel passato si sono resi responsabili di grandi successi come **Midnight Resistance**, **Untouchables** e **Batman**. Visto che **Robocop** è stato il gioco più venduto nel 1989, anche il suo seguito dovrebbe vivere allo stesso livello.

Il gioco è composto da otto livelli raggruppati in quattro diversi tipi. Ci sono innanzitutto le sezioni per spremere le meningi, che ti appaiono due volte lungo tutto il gioco. In queste Robo dovrà cercare di recuperare la sua memoria e quella di sua moglie. L'azione viene portata a termine tracciando una linea attraverso i chip di memoria di Robo su una rappresentazione grafica di un circuito stampato. È simile alla sezione della bicicletta nella versione di arcade di **Tron**, non puoi ritornare indietro o passare due volte per lo stesso punto, ma se ti ritrovi bloccato puoi "dare un colpetto" alle tue linee spingendole verso l'altro lato del circuito stampato, quindi è difficile trovarsi in una situazione di non vittoria.

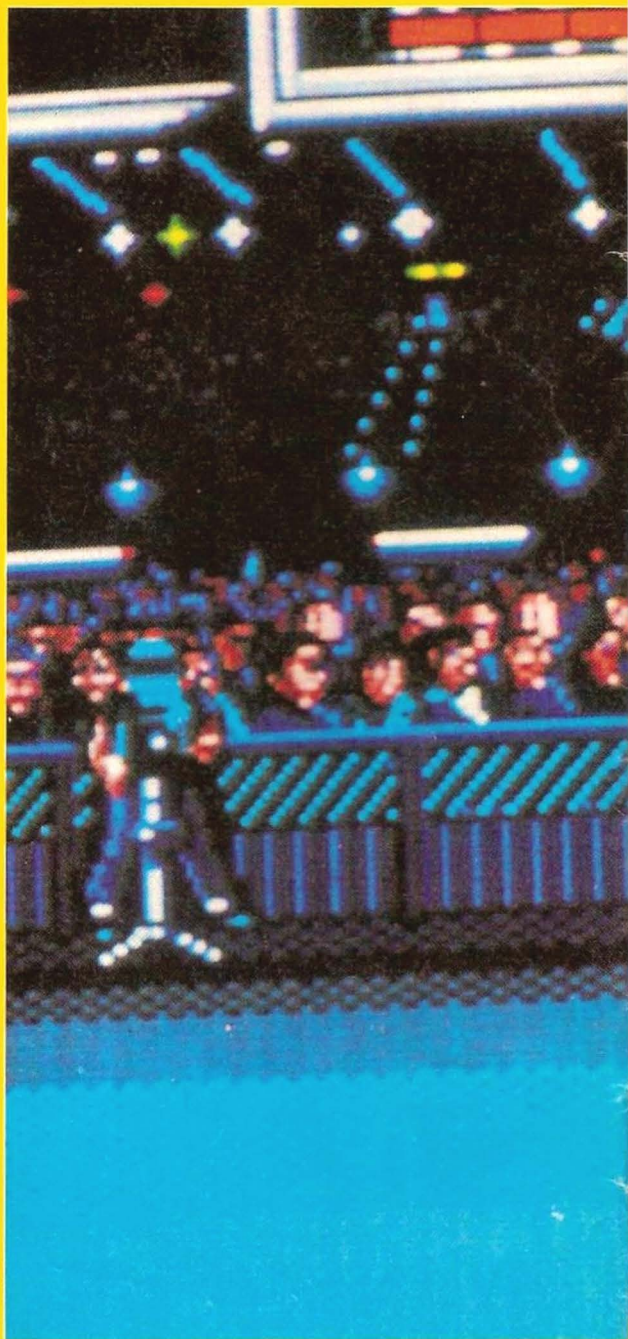
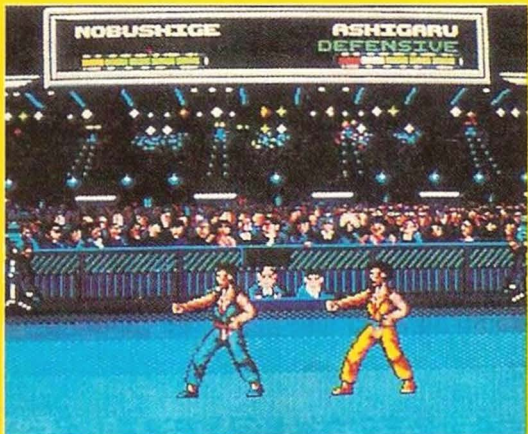
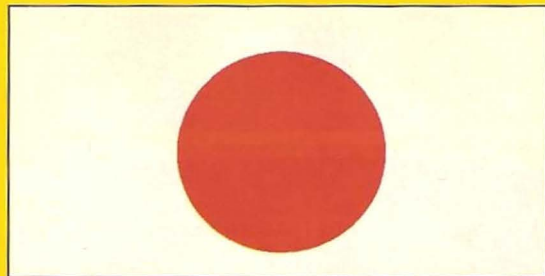
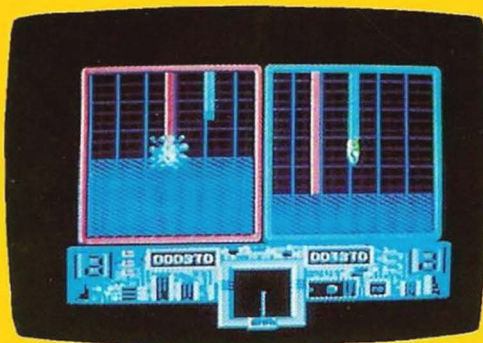
Quando sono stati superati molti chip, ti appare la figura digitalizzata di uno dei personaggi del film, un tocco di presentazione carino che ti serve anche come guida per ca-

pire come te la stai cavando. Queste sezioni hanno un limite di tempo, ma se riesci a completarle ti viene concessa una comoda opzio-

ne di ripartenza che ti serve nel caso in cui Robo rimanga senza vite di riserva.
C'è poi la serie degli shooting. È simile a quella di **Robocop**, ma questa volta i furfanti appaiono alle finestre di una casa abbandonata, fai quindi quel che devi. Inutile dire che devi colpire tutto ciò che punta un'arma verso di te. Un successo qui aumenta la tua precisione di tiro; più bersagli colpisci, meno colpi ti serviranno per abbattere i cattivi. Anche questo tipo di sezione ti appare due volte per cui se la prima volta fai fiasco, hai sempre la possibilità di redimerti più avanti. Le sezioni più significative sono, chiaramente, quelle dove devi colpire le cose. La birreria, per esempio è piena di furfanti che aspettano solo di essere presi di mira. In alto ci sono dei giganteschi barili di birra che devo-

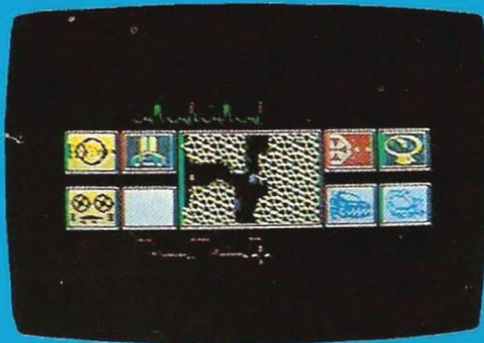
no essere vuotati prima che Robo possa continuare il gioco. Ogni tanto ti appare un personaggio del film. Queste apparizioni mettono Robo in modo arresto: egli deve riuscire ad arrivare fino al personaggio senza ucciderlo e senza venir ucciso. Non è facile.
Nel preludio alla battaglia finale Robocop deve raggiungere la cima di un grattacielo facendo saltare in aria tutti i cattivi che vede. È uno shoot'em un out-out. In cima c'è un faccia a faccia con Robocop 2, che ha con sé un'infinità di tipi di armi. A partire da questo momento Robocop e Robocop 2 scendono lungo l'edificio. Robocop 2 usa ad ogni piano un'arma diversa che Robo deve riuscire a fargli saltare di mano. Quando arrivano a terra Robocop 2 fa fuoco con tutte le armi che non gli sono state fatte saltar di mano prima.
Fra un livello e l'altro ti appare una figura digitalizzata che ti fa vedere a che punto del film ti trovi. Pur non essendoci una musica che accompagna il gioco, ci sono molti effetti sonori digitalizzati che rendono il gioco simile a una guerra in pieno stile.
Se **Robocop 2** avrà la metà del successo che ha avuto suo fratello sarà un grande gioco. Da quello che ho visto direi che, a impressione, rischia di essere più grande di quello.

Ca. ba.

ORIENTAL G

Se pensate di avere della stoffa nel campo delle arti marziali, misuratevi un po' in questo torneo che comprende tre diverse discipline. La gara di Kung fu è la più classica, con le tecniche a mani nude che tutti conscono, ma è seguita dal relativamente nuovo Kyo kus hin kai, che comprende acrobazie tratte da diverse discipline. La terza gara è quella di Kendo, in cui i due avversari si affrontano armati di lunghe spade di legno.

Potete giocare contro il computer o contro un compagno, e osservando gli incontri degli altri concorrenti potete rendervi conto delle loro tecniche e delle loro strategie. A questo scopo, il gioco comprende un ''joystick editor'' che permette di usufruire fino a un massimo di quattro tecniche: basta spingere il joystick in una data direzione.

AMES

GAT

Il nostro amico fantasmino ha da poco terminato il suo corso alla scuola di paura e come prima missione, quella più semplice, gli è stato affidato il castello di Drumtrochie. In questo vecchio maniero Gat troverà pane per i suoi denti, non sarà infatti così semplice aggirarsi per i bui corridoi e le tetre stanze senza aver paura a sua volta e senza essere toccati da animali o trabocchetti che potrebbero fargli fare una brutta fine. Ma Gat dovrà raccogliere gli oggetti che gli serviranno per spaventare il padrone di casa e ottenere il coronamento del suo corso, il diploma di fantasma abilitato. Il tempo a sua disposizione non sarà molto, perché le ombre della sera non sono eterne e il sole si affaccerà presto all'orizzonte, perciò Gat dovrà mettercela veramente tutta per riuscire nel suo intento.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

ZETAROBOT

I malvagi Zetarossi hanno conquistato il tuo pianeta. Per riuscire a sconfiggerli devi recuperare gli 8 pezzi dello Zetarobot, ricostruirlo ed affrontare il capo nemico Redhorn. Tu sei il capo degli Zetablu e devi penetrare in territorio nemico a bordo di un sofisticato veicolo dotato di incredibili strumenti:

— un indicatore a onde dei battiti cardiaci (in alto) e dello stato del veicolo (in basso);

— la mappa centrale sulla quale sono indicate le città nemiche, le miniere, le stazioni radio, le centrali energetiche e le pattuglie di Zetarossi. Premendo lo sparo sulla mappa avrai la possibilità di selezionare il bersaglio da colpire o la direzione di movimento;

— due strumenti (quelli più a sinistra) per ottenere preziose informazioni sui nemici;

— tre strumenti per selezionare le armi con cui abbattere i nemici;

* il missile (a sinistra della mappa) per lanciare il quale devi prima far rifornimento di carburante e poi guidarlo sul bersaglio indicato da una piramide rossa evitando gli ostacoli visualizzati a destra;

* il cannone (sopra il missile) per usare il quale devi guidare il bersaglio all'interno del mirino e sparare quando il bersaglio diventa rosso;

* il disturbatore di segnali radio (il più a destra in alto) grazie al quale puoi neutralizzare le trasmissioni nemiche imitandone l'onda visualizzata in alto. Per fare questo devi scegliere un'onda portante (in alto), combinarla con una variabile (in centro), aggiustarne la frequenza, l'ampiezza e la fase e poi trasmetterla;

— uno strumento (il più a destra in basso) per raccogliere e lasciare oggetti;

— uno strumento (a sinistra del precedente) per visualizzare i pezzi di Zetarobot raccolti;

— uno strumento (sopra al precedente) per posizionare gli schermi protettivi di maggiore efficacia nei punti vitali del tuo veicolo (massima protezione = viola, blu, azzurro, rosa, rosso).

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

P	inserire pausa
SPAZIO	disinserire pausa
M	musica/effetti sonori

ESCAPE

Il perfido marchese di Chatillon era innamorato della tua fidanzata, ma una volta capito che con te in libertà, nonostante la sua ricchezza, non aveva nessuna possibilità di farla sua sposa, spera di ottenerne i favori imprigionandoti e usando la tua possibile liberazione come arma per sposarla. Ma tu non sei minimamente intenzionato a startene tranquillo in carcere sapendo che la tua amata rischia di sposare un dannato tiranno solo per farti ritornare alla vita abituale e ce la metterai proprio tutta per fuggire dalle segrete del castello. La cosa non sarà semplice ma facendo attenzione a non incappare nelle guardie e usando i pochi oggetti che troverai con cura probabilmente non ti sarà impossibile scappare e rendere pan per focaccia al marchese.

JOYSTICK PORTA 2

F1	cambia oggetti
F3	pausa sì/no
F7	vite illimitate

ICE

Ecco una nuova avventura per il nostro eroe: la talpa. Ha ormai visitato quasi tutto il mondo abitato, ma questa volta i suoi servizi sono necessari in una zona dove freddo, gelo e situazioni difficilissime sembrano le uniche cose esistenti. Sulle montagne di Kiefersfelden si sono annidati degli strani individui che stanno terrorizzando la popolazione e a causa delle strane cose che accadono, anche i turisti hanno smesso di venire in questi luoghi una volta considerati di bellezza eccezionale per gli sciatori. Talpa, con l'abilità che la contraddistingue, dovrà fare del suo meglio per ristabilire l'equilibrio preesistente e far sì che i poveri montanari possano ricominciare a vivere tranquilli, senza lo spauracchio dei malviventi, e di rimanere senza lavoro a causa di questi ultimi. Buona fortuna, amico!

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa
RUN STOP	fine gioco
SPAZIO	arma finale

143 –　　174

SCI NAUTICO

Lotta contro il tempo per riuscire a qualificarti per la gara suicida di sci nautico. Devi riuscire a portare a termine sei giri nel minor tempo possibile, ma fai attenzione: le alte velocità potrebbero crearti difficoltà. Cerca di saltare sulle apposite rampe per guadagnare punti preziosi, ma evita le macchie d'olio e le mine disseminate lungo il percorso. Inoltre non rallentare esageratamente, perché rischieresti di trasformarti in un succulento bocconcino per gli squali.

JOYSTICK PORTA 2

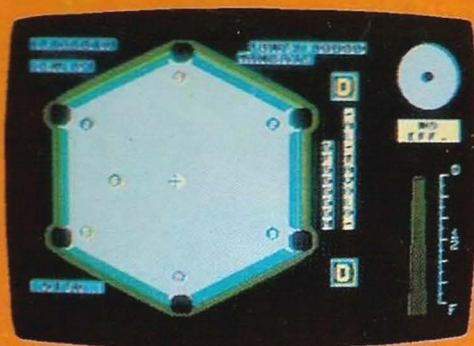
SPARO	inizio partita
F1	inserire pausa
F3	disinserire pausa
JOYSTICK SU	accelerare
JOYSTICK GIÙ	decelerare

ZOT

La Terra di Hazardous si trova in un tremendo pasticcio, da molto tempo la tranquillità e la pace sono svanite perché un furfante stregone di malaffare si è appropriato degli occhi della saggezza e li ha rinchiusi nel suo mondo ben protetti da diavoli alati, teste mostruose e bombe pericolose. Ma una profezia diceva che sarebbe venuto un giorno in cui un saggio mago di ottime capacità sarebbe riuscito a varcare la soglia del mondo di questo perfido individuo per recuperare il maltolto e riportare equilibrio a Hazardous. Aiuta il povero mago a compiere la missione affidatagli, usando le tue magie per difenderti dalle creature mostruose messe a difesa degli occhi e raccogline il numero indicatoti sullo schermo. Recupera anche i bonus che troverai sul tuo cammino: potranno essere energia vitale o altri eccezionali poteri.

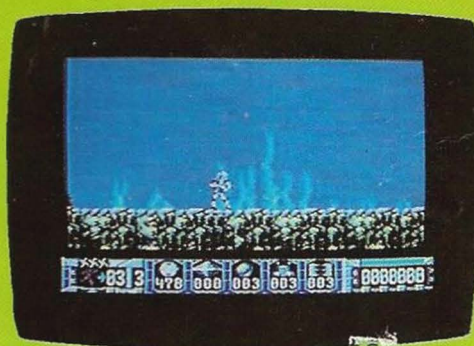
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

NEW BILLIARD

Non molto tempo fa è stato trasmesso anche alla TV il campionato mondiale di biliardo. Numerosi concorrenti di varie nazioni si sono avvicendati alle sponde di biliardi di gran pregio dimostrando agli occhi di tutti le loro capacità. Ma se raggiungere quei gradi di bravura è una cosa molto difficile, anche perché è necessario un costante allenamento, potrete sempre dimostrare che cosa siete capaci di fare gareggiando con il vostro CBM 64 o con un vostro amico, ma davanti al vostro monitor. Dovrete fare entrare le palle in buca, senza sbagliare un tiro o la mano passa al vostro avversario, scegliendo l'angolazione del tiro, se è necessario un effetto e la potenza del colpo. Inoltre se i biliardi proposti dal gioco non sono di vostro gradimento potrete editarne di nuovi. E quindi, buon divertimento.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP ricomincia

JOB

Spara o muori potrebbe essere il motto per questo tuo nuovo lavoro. Dovrai infatti guidare il tuo uomo, un esperto in vigilanza, attraverso 5 mondi differenti, tre dei quali su tre livelli e due su due livelli, incontrando stanze nascoste, tunnel bui, sistemi di conduttura. I nemici, di almeno 50 differenti tipi, cambiano continuamente e tenteranno di distruggerti. Dovrai usare le tue armi, raggi laser, pistola, mine, con grande abilità per riuscire a sopravvivere e potrai trasformarti, ma solo per tre volte in un giroscopio, condizione che ti permetterà di essere invincibile e di passare incolume nei corridoi chiusi. Per aiutarti nel tuo difficile lavoro potrai raccogliere armi, scudi di forza e vite extra, esamina per questo ogni livello attentamente perché potrai trovare sorprese ovunque.

JOYSTICK PORTA 2

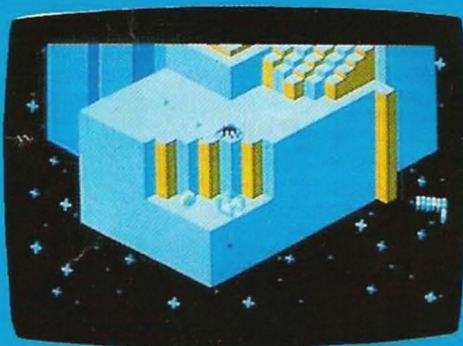
FUOCO inizio gioco
JOY GIÙ + FUOCO giroscopio

PAOLO ALLA RISCOSSA

Paolo è scappato dalla prigione ed ora cerca di raggiungere la libertà attraverso un intricato labirinto di nascondigli segreti. La sua meta è una nave che lo porterà in un luogo sicuro dove poter vivere serenamente ed alla luce del sole. In questa disperata fuga dovrà portare con sé 5 elementi (scelti fra 21) necessari al successo del rocambolesco viaggio. Inoltre dovrà raccogliere le monete d'oro che troverà sulla strada, più alcuni oggetti che gli saranno d'aiuto. Purtroppo Paolo dovrà affrontare molte difficoltà: la via verso la libertà è lunga e faticosa!

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO SPARO	inizio partita
R	ridefinizione tasti
P	inserire/disinserire pausa
RESTORE	fine partita
Z	sinistra
X	destra
;	su
/	giù
SPAZIO	per saltare

JUMPING

Un passatempo veramente affascinante è quello che rappresenta questo gioco. Dovrete muovere una pallina rimbalzante su un terreno fatto tutto a scalini e il vostro scopo consiste nel raccogliere tutti gli animaletti, eccettuati i ragni che sono velenosissimi, che sono stati disseminati in questa specie di regno. Per muoverti da una zona all'altra, dal momento che alle volte i dislivelli sono veramente alti, potrete utilizzare le teleport che vi faranno muovere da una zona all'altra molto rapidamente. Le uniche cose a cui dovrete fare attenzione sono i ragni, che possono uccidervi facendovi quindi perdere una delle sei vite datevi all'inizio, e gli strapiombi, che possono proprio farvi "spiacciare" al suolo. Buon divertimento.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

302 336

WEB

Tu sei un ragno e scopo della tua avventura è catturare mosche e farfalle (il cui punteggio è molto elevato), e per far ciò dovrai circondare gli insetti completando la tua ragnatela. Scoprirai anche che la ragnatela potrà avere una certa dimensione, dopo di che si riavvolgerà e che a mano a mano che avanzerai nel gioco tutto diventerà sempre più difficile. Dovrai stare attento alla mano che può farti cadere se colpisce la ragnatela e ucciderti se ti urta, ma anche le bombole di insetticida sono pericolose e aumentano di numero con l'aumentare dei livelli. Ricorda che per ogni livello c'è un preciso numero di insetti da catturare per poter passare al livello successivo e che potrai gareggiare anche con dei tuoi amici.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

MOTOKILL

Correre sulla motocicletta è senz'altro molto emozionante soprattutto se la potenza del vostro mezzo e la velocità che si può raggiungere sono molto elevate. Ma se correre sull'autostrada può dare i brividi, che ne pensate di una vera corsa di quelle che si disputano nelle varie categorie per ottenere il titolo mondiale, come accade per le corse automobilistiche? Ma più caldo è correre nella vostra casa, senza grossi rischi, a bordo di una potente moto e superare i vostri avversari per raggiungere per primi il traguardo. E se poi tutto ciò non vi dovesse bastare ecco che la vostra moto è dotata di una cosa, che quelle da competizione non hanno, una mitragliatrice e, a volte, può anche sparare dei micidiali missili. Con questi interessanti accessori non vi dovrebbe essere difficile sgombrarvi il campo e divertirvi.

JOYSTICK PORTA 2

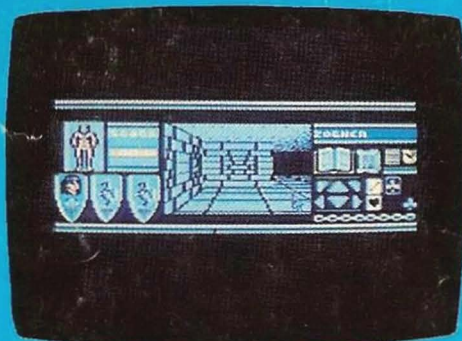
RUN/STOP pausa
FUOCO mitragliatrice
missili

ASSEMBLY

La tua innamorata abita in un castello abbastanza lontano dalla tua residenza e un modo veloce per raggiungerti sarebbe il possedere una vettura. Ma la tua amata chiede a te di trovare prima e di assemblare poi i pezzi che saranno necessari per questa vettura. Dopo aver scelto il tipo di vettura e il colore preferito muoviti per le varie zone del paese, entrando ed uscendo dalle porte, alla ricerca di tutto quanto ti serve, ma fai molta attenzione perché il tempo a tua disposizione non è in realtà molto e se non riuscirai nella tua impresa la tua innamorata ne sarà veramente addolorata. Attento anche alle piccole bestiole che si trovano un po' ovunque e che cercano di ostacolarti facendoti perdere la trebisonda.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
Z	sinistra
X	destra
RETURN	salta
SHIFT	apre porte prende

ADVENTURE

I saggi di Peaceville avevano messo la loro saggezza e le loro abilità magiche al servizio della cittadinanza, ma tra di loro un uomo avido di potere decise di sopraffarli e di relegarli nell'aldilà, richiamando poi al suo servizio le forze del male e seminando il terrore ovunque. Ma con il trascorrere degli anni i sedici campioni di Peaceville sono riusciti a trovare il modo per ritornare nel mondo e distruggere il pazzo stregone. Ricercate quanti più campioni vi sarà possibile e tutti gli oggetti e le armi che potranno aiutarvi nel vostro scopo. Una volta che vi sentirete pronti, raccogliete i quattro cristalli dell'inizio del mondo nascosti nelle torri e portateli alla quinta dove potrete distruggere lo stregone ricacciando poi le forze del male nell'oscurità: ma state attenti perché molti umani sono stati trasformati in orrendi mostri e le intelligenze più potenti in killer psicotici. A mano a mano che avanzerete nella vostra esperienza avrete a disposizione sempre più magie che vi saranno utili per sopravvivere. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

JOYSTICK	
BASSO +	
SPAZIO	tattiche
FUOCO	inizio gioco

400 424